Toulouse Game Show
TGS

Master class au TGS

Cette année, le TGS vous propose une occasion unique : celle d'assister à un cours de renommée internationale, donné à Hong-Kong, Singapour, Pékin, Séoul, Montréal et pour la première fois en France !

Grâce à la collaboration de Kenzo Suzuki, de Tetsuya Ueda et de l'école Toulouse Manga, le TGS vous permet cette année de rencontrer l'un des grands théoriciens du manga, mais également scénariste de talent : Eiji Otsuka.

Otsuka-sensei donnera deux ateliers de deux heures chacun, le samedi 30 Novembre et dimanche 1er Décembre, pour vous permettre de comprendre à quel point les codes du cinéma interviennent dans la réalisation d'un manga. Il vous permettra également de vous améliorer, puisque vous aurez le devoir de réaliser une scène de manga de quelques pages entre les deux séances, et quelques-unes de vos planches seront ensuite corrigées par Otsuka-sensei en personne.

Alors, ne ratez pas cette chance de travailler avec l'un des grands noms actuels du manga, pré-inscrivez-vous vite sur le site du Toulouse Game Show pour participer à ces deux séances exceptionnelles !

Atelier Manga :

« Manuel d'utilisation de la technique cinématographique dans le manga » d'Eiji Otsuka

- Le 30 novembre Première séance :

  Exposé et enseignement des techniques de composition du manga tirées du langage cinématographique.

- Le 1er décembre Deuxième séance :

  Correction des story-boards dessinés par les participants

«Pourquoi ai-je commencé « les cours de manga aux étrangers » ? Il y a deux raisons : la première est qu'à travers ce travail nous pouvons approfondir notre connaissance de l'histoire et des caractéristiques du manga japonais ; le manga ne devient universel (un langage commun) que quand le manga japonais est compris plus profondément à travers l'acte de le dessiner, au-delà de la lecture. La seconde est que cette activité suscite une autre réflexion : comment l'influence réciproque, entre les techniques du manga japonais et celles d'autres pays, développent un

avenir propice. En ce sens, le manga japonais n'a pas encore atteint la perfection, il est toujours ouvert. » Eiji Otsuka

Le Toulouse Game Show proposera donc cette année un atelier exceptionnel organisé dans le cadre de *l'école mondiale de Manga* (『世界まんが塾』), mené par Eiji Otsuka. Cet atelier a déjà été donné à Hong-Kong, Singapour, Pékin, Séoul, et Montréal. Ce programme mondial, en exposant un développement historique et les techniques du manga par rapport aux études cinématographiques, a pour but d'établir un langage commun du manga, et de permettre l'élaboration d'un manuel du manga en plusieurs langues. Cela doit permettre de dépasser l'arrière-plan national et culturel au moment de créer ou de lire un manga. Le projet d'Eiji Otsuka serait, dit-on, la deuxième étape de mondialisation du manga. Et voici que cet atelier arrive en France, à Toulouse.

Quoi de neuf ?

En effet nous avons déjà beaucoup de manuels du manga en France. Qu'y a-t-il donc de nouveau dans ce programme pédagogique ? Pour répondre à cette question, il faut commencer par remarquer une chose concernant les manuels normaux : la plupart d'entre eux portent seulement sur la manière de dessiner des images dans un style manga. Ce sont juste des manuels de dessin manga. Le dessin est certes important, mais ce n'est qu'une part du manga. Le manga se compose en fait non seulement de dessins, mais aussi d'un scénario, de personnages, d'onomatopées, de lignes de mouvement, de phylactères, etc. Il est pourtant également indispensable de comprendre comment les mangaka créent un manga, c'est-à-dire d'aborder le travail de la mise en scène, de découpage, de cadrage, etc.

L'atelier d'Otsuka-sensei se centre justement sur cet aspect de la création d'un manga.

Comment Otsuka-sensei explique-t-il l'élaboration d'un manga ?

Une des idées principales d'Otsuka-sensei est qu'on peut expliquer la composition du manga japonais grâce à l'usage du langage cinématographique. Otsuka-sensei fait la preuve de cette idée au moyen d'une reconstruction de l'histoire du manga. Il en dégage de manière stricte une particularité de cet art : l'utilisation des mêmes techniques que celle du cinéma. Il tire trois propositions de cette relation entre le manga et le cinéma :

1. Une case du manga correspond en principe à un plan cinématographique.

2. La succession des cases du manga suit les mêmes règles que celles du montage au cinéma.
3. Chaque case contient un angle de caméra, un mouvement de caméra, une taille de personnage, une durée du plan, etc.

Suivant ces trois propositions, un manga peut être exactement traduit en story-board de film ou de dessin animé. Cela nous démontre aussi pourquoi on ne peut s'empêcher de trouver des similitudes entre les mangas et les dessins animés. C'est le story-board qui lie le manga au film et à l'anime.

Dans l'atelier d'Otsuka-sensei proposé pour la première fois en France au TGS, vous apprendrez comment créer des story-boards de manga en utilisant le langage cinématographique.

Le système de l'atelier au TGS

L'atelier se compose de deux séances. La première est la présentation de techniques du manga à l'aide de celles du cinéma. Après la première séance, un devoir (quelques pages de découpage de planches à partir d'un scénario) sera distribué aux participants, il doit être rendu au début de la deuxième séance. La deuxième séance sera consacrée au corrigé de ce devoir. Otsuka-sensei corrige les travaux sur place et indique les améliorations à apporter. Cet atelier est donc destiné non seulement à ceux qui aiment dessiner, mais aussi ceux qui veulent devenir scénaristes. Apprendre le découpage de manga est également nécessaire pour un scénariste, s'il veut pouvoir exprimer correctement ses intentions au dessinateur. Il n'y a donc aucun niveau de dessin exigé pour les participants.

Parcours d'Eiji Otsuka

Eiji Otsuka est déjà connu en France comme scénariste de plusieurs mangas. Mais on ne peut pas manquer ses contributions au développement du manga pour d'autres raisons. Pour saisir la portée du programme mondial de Manga, penchons-nous sur quelques anecdotes d'Eiji Otsuka. Quand il était lycéen, il voulait devenir dessinateur-scénariste et il est donc devenu l'assistant du mangaka Taro Minamoto. Il a fait ses débuts comme dessinateur-scénariste à cette époque-là, mais il a constaté qu'il manquait de talent en dessin et s'est arrêté de dessiner. Puis il a étudié l'ethnologie du folklore, fondée par un ethnologue japonais Kunio Yanagida, à l'université de Tsukuba. A côté de ses études il travaillait comme rédacteur en chef de plusieurs magazines dédiés aux mangas. A la fin de ses études il devient rédacteur en chef du magazine *Manga Burrikko*, qui a révolutionné le style de dessin du manga érotique. Il a découvert des mangaka comme Kyoko Okazaki, Yumi Shirakura (qui est ensuite devenue sa femme) et Kamui Fujiwara, qui devinrent des mangaka

d'avant-garde entre le milieu des années 80 et le début des années 90. Le magazine *Manga Burrikko* est également connu pour une autre raison : c'est dans ce magazine que le mot *otaku* a été utilisé pour la première fois, pour désigner ceux qui aiment le manga et les anime. Otsuka-sensei est connu aussi comme scénariste de manga, dont le plus célèbre est *Madara* (dessin de Shou Tajima). *Madara* est l'un des premiers mangas à avoir servi de media mix : il y a eu une adaptation d'anime en OVA, en jeux vidéo, en roman et en série radio. Aujourd'hui en France le nom d'Otsuka-sensei est connu comme scénariste de *Kurosagi, livraison de cadavres* (dessin de Hosui Yamazaki). Son travail ne se limite pas au domaine du manga : il a beaucoup écrit sur la culture populaire japonaise en général, en utilisant son point de vue d'ethnologue du folklore. Il travaille aussi à l'université en tant que professeur. Il donne des cours sur la création de manga, et accueille des étudiants étrangers pour une rencontre interculturelle dans le domaine de bandes dessinées au niveau mondial.

Profils :

Eiji OTSUKA (大塚英志)

Né le 28 août 1958 dans la préfecture de Tōkyō ;
scénariste de manga, éditeur, critique et
professeur universitaire.

Thèse : *From Mickey's format to Atom's proposition :*
the origin of postwar manga methodology in wartime years
and its development

- Professeur d'International Research Center for Japanese Studies
- Professeur de Kobe Design University (2006～2013)
- Maître de conférence de Tokyo University of the Arts

Les œuvres d'Otsuka en français

- *Madara*, T1～5 avec Sho-U Tajima (dessinateur) traduit par Fédoua Thalal : Gléna
- *Japan*, T1～3 avec Mami Ito (dessinateur) : Dargaud Kana
- *Léviathan*, T1～12 avec Yu Kinutani (dessinateur) : Kazé Editions
- *MPD-Psycho*, T1～16 avec Sho-u Tajima(dessinateur) : Pika
- *Kurosagi : Livraison de Cadavres*, T１～13 avec Housui Yamazaki(dessinateur) : Pika
- *Detective Ritual*, T １ ～ ６ avec Ryûsui Seiryôin (hisoire originale) et Chizu Hashii(dessinateur) : Pika